Apostila

Xadrez Básico

Prof: Fábio Nobre
Universidade Federal de Viçosa
Educação Física
E-mail:fabiocassioferreiranobre@yahoo.com.br
Campinas/SP
www.xadreznobre.com.br

Índice

XADREZ

A LENDA

Segundo a lenda, existia um rei na Índia. Era um rei honesto, bondoso justo, que mantinha o reino em prosperidade. Seu reino entrou em guerra com um reino vizinho, e nessa guerra, apesar de tê-la ganha, viu seu próprio filho morrer no campo de batalha.

O rei mergulhou em profunda tristeza, que acabou levando o seu reino junto. Ofereceram-se riquezas inimagináveis, e prêmios inconcebíveis a qualquer um conseguisse tirar o rei da depressão. Mas todos falharam. Mas uma vez, um brama indiano chegou ao palácio do rei, e lhe apresentou o jogo de xadrez. O rei gostou tanto do jogo, que prometeu ao brama pedir tudo que quisesse. O brama pediu um grão de milho para a primeira casa, dois grãos para segunda, quatro para a terceira, oito para a quarta e assim, sempre dobrando, até a casa sessenta e quatro. O rei ficou espantado perante um pedido que lhe pareceu tão humilde; e cedeu imediatamente à aparente insignificância da petição. Mas feitos os cálculos, verificou-se que todos os tesouros da Índia não eram suficientes para pagar a recompensa pedida. A quantidade era tanta, que, a quantidade de milho necessária cobriria toda a superfície da terra com uma camada de 20cm de espessura. O número de grãos de milho era 18.446.744.073.709.551.615!

Tente-se avaliar o que ele significa pelo seguinte: para contar de um até esse número ("um, dois, três", etc.) trabalhando 24 horas por dia, e supondo que demorasse só um segundo para cada um dos números consecutivos seriam necessários 58.454.204.609 séculos, isto é, quase sessenta bilhões de séculos!

Dizem que o rei não soube mais o que admirar nele, se a invenção do xadrez ou a engenhosidade do pedido.

.

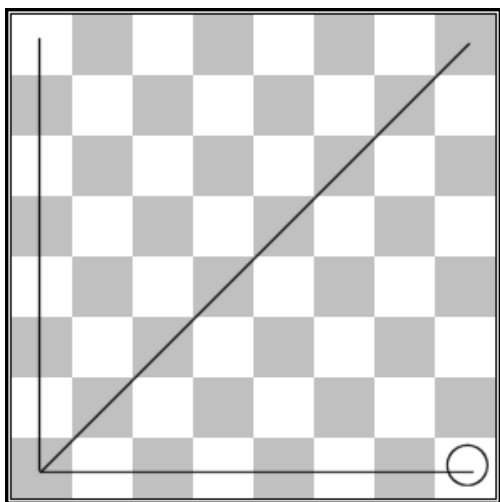
Encyclopaedia Britânica do Brasil.

TABULEIRO

Joga-se o xadrez sobre um quadrado dividido em 64 casas, pintadas alternadamente de brancas e pretas, ou outras cores convencionais.

Dispõe-se o tabuleiro de maneira que cada jogador tenha a sua direita a casa de cor branca.

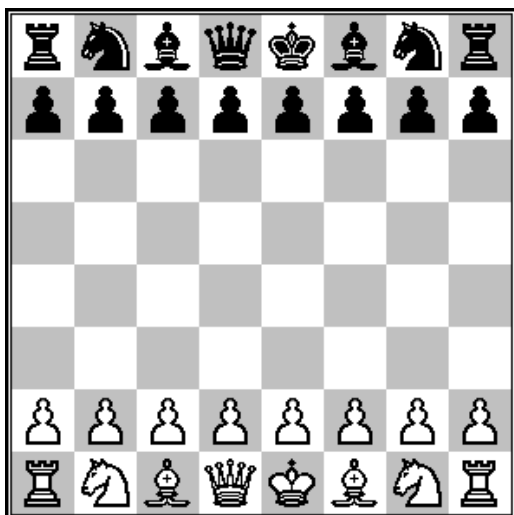
O conjunto de casas na vertical é chamado de colunas.

O conjunto de casas na horizontal é chamado de fileiras.

AS PEÇAS

Cada jogador dispõe de um conjunto de dezesseis peças das cores braças ou pretas, sendo que cada jogador inicia a partida com: oito peões, duas torres, dois bispos, dois cavalos, uma rainha e um rei.

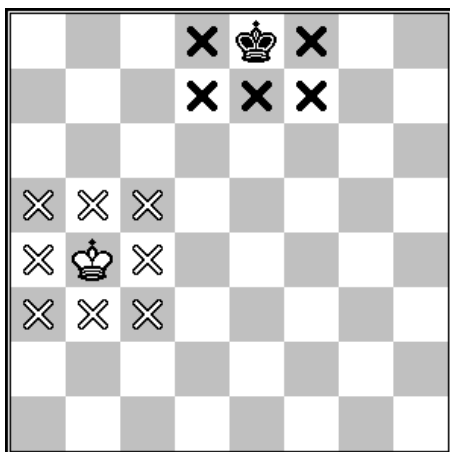
Nome da peça	Cor branca	Cor preta
Rei	♔	♚
Dama	♕	♛
Torre	♖ ♖	♜ ♜
Cavalo	♘ ♘	♞ ♞
Bispo	♗ ♗	♝ ♝
Peões	♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙	♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟

POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS

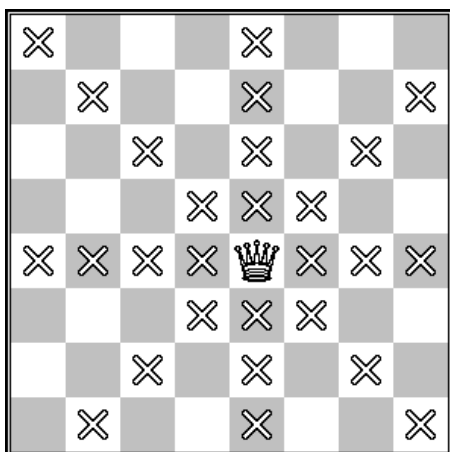
Ao se iniciar uma partida, as peças do xadrez ocupam de cada lado as duas primeiras horizontais, na seguinte posição: os peões se se estendem pela segunda horizontal, as torres ficam nas casas laterais da primeira fileira, e ao lado delas ficam os cavalos e bispo respectivamente. A rainha branca ocupa a casa branca e a rainha preta na casa preta, e o rei posiciona-se ao seu lado.

MOVIMENTAÇÃO DAS PEÇAS

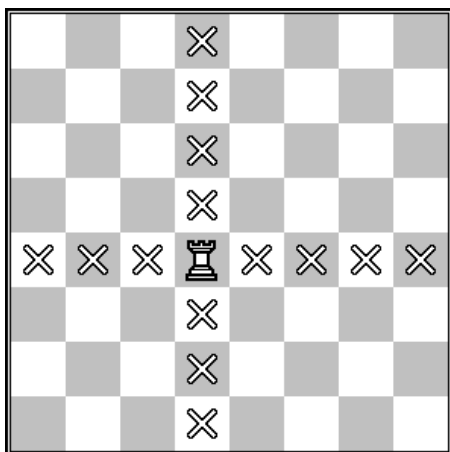
O REI

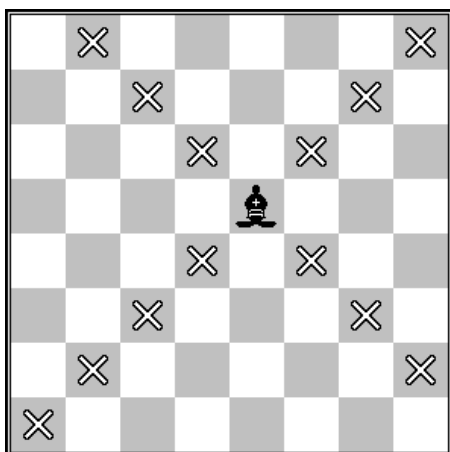
O rei é a peça mais importante do jogo.

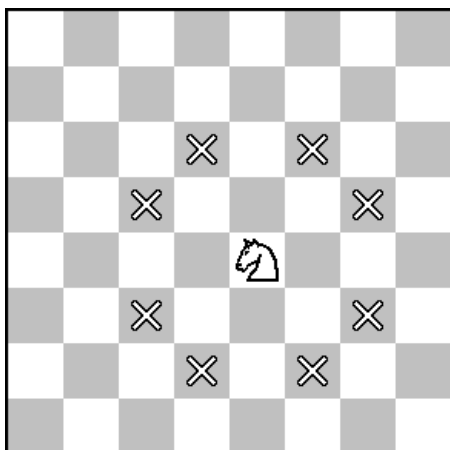
E seus movimentos são apenas de uma casa em todas as direções.

A RAINHA OU DAMA

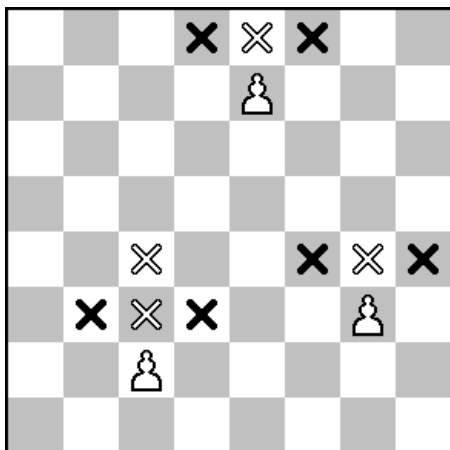
E a peça que tem mais mobilidade do jogo, o seu raio de ação e o maior entre todas as peças. Ela se movimenta em todas as direções em todas as direções: fileiras colunas e diagonais quantas forem às casas possíveis.

E uma fusão entre a torre e bispo.

Torre

A torre move-se em sentido horizontal e vertical, ou seja, nas colunas e fileiras. E também uma peça com um longo raio de ação.podendo assim atingir um alvo em grandes distancias.

BISPO

O bispo pode mover-se para qualquer casa situada nas diagonais, perto ou distante, que se originam de sua posição.um bispo que inicia a partida em um casa de cor branca devera ficar durante toda a partida localizado em tal casa. Sendo que cada lado tem um bispo situado na casa branca e outro na casa preta.

CAVALO

E a única peça do jogo que pode saltar as suas próprias peças e as peças do adversário. O seu movimento e caracterizado por mover-se duas casas em linha reta e depois virar uma casa para a direita ou esquerda. Mas a única peça que captura é a peça onde o cavalo terminou o seu movimento. E uma peça com um raio de ação médio.

PEÃO

É a peça de menor mobilidade do jogo, e é a única peça que captura em uma direção diferente ao seu deslocamento característico (diagonal), e também e a única peça que não se move para traz. A sua marcha ocorre na vertical somente uma casa por vez ou duas quanto esta na sua casa de origem.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

ROQUE

Joga-se xadrez movendo –se apenas uma peça de cada vez. Em uma única circunstancia duas peças podem ser movidas ao mesmo tempo. O movimento referido chama-se roque e é realizado com o rei e qualquer uma das duas torres. O roque é um movimento combinado de rei e torre e para efetua-lo será preciso:

Que o espaço entre as peças esteja livre

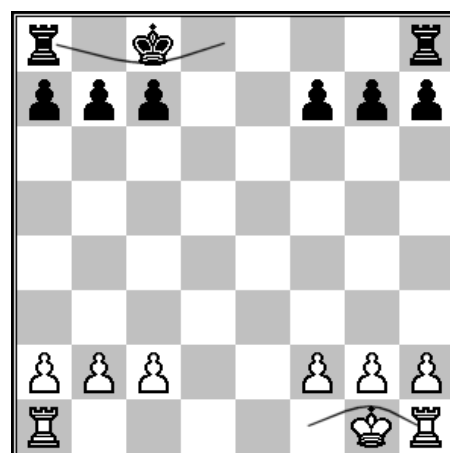
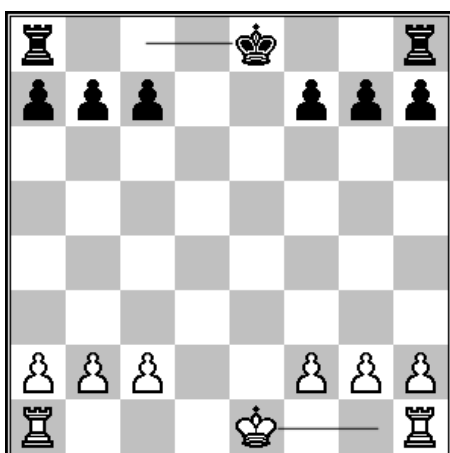
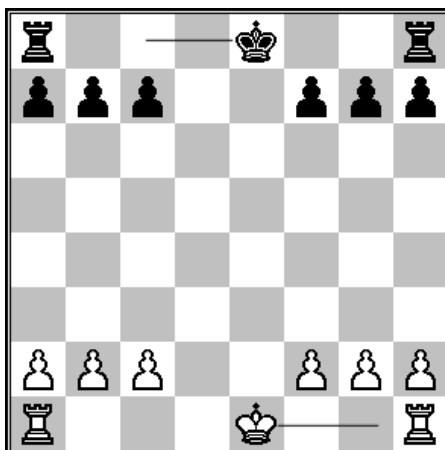
Que ambas as peças estejam em suas casa iniciais e não tenham realizado nenhum movimento.

Não estar em xeque.

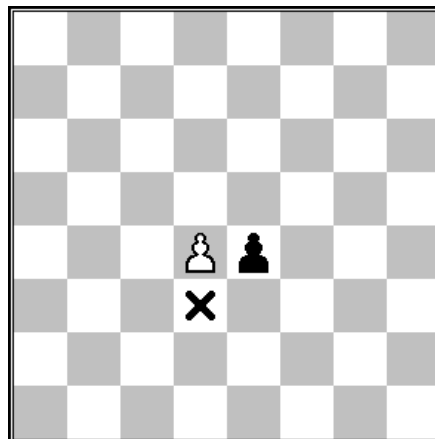
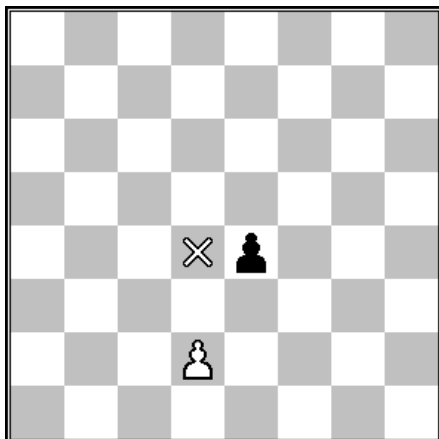
As casas que o rei passar não poderão esta sendo ameaçadas.

Tocar primeiro no rei para fazer o roque.

O movimento se da em direção da torre duas casas para a direita ou para esquerda colocando-se a sua respectiva torre ao seu lado.

ROQUE

EN PASSANT

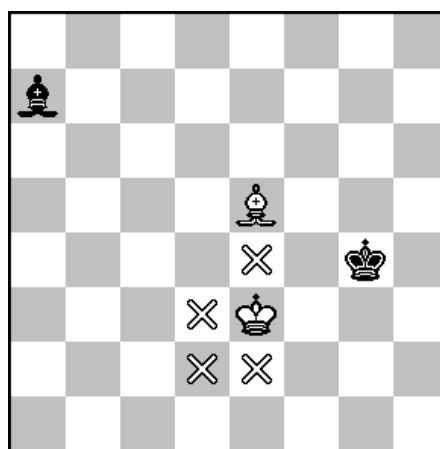
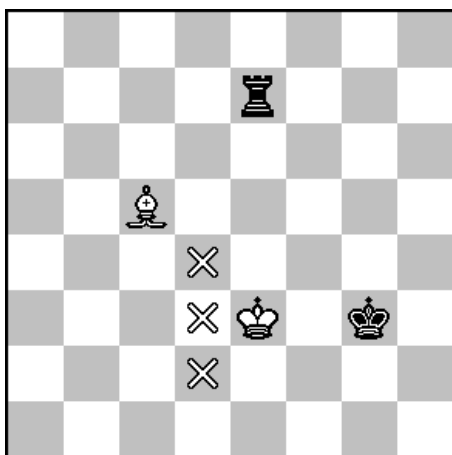
É uma jogada realizada somente com os peões, é a única jogada do xadrez que a peça que captura a outra não fica no lugar original onde a peça esta localizada. E caracterizada por um peão estar situado na quinta casa do tabuleiro e a peça adversária fará o lance partindo da sua posição inicial do tabuleiro movendo-se duas casas. Quando isso acontece a peça que se movimentou duas casas pode ser tomada pela peça adversária no próximo lance.

Caso o jogador adversário não capture a peça no próximo lance não poderá realizar-lo.

XEQUE

É caracterizado quando o rei esta sendo ameaçado por alguma peça adversária.

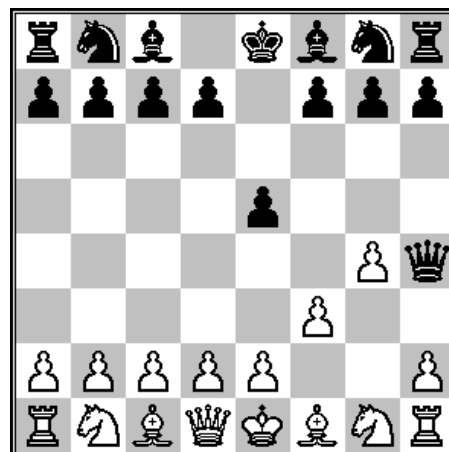
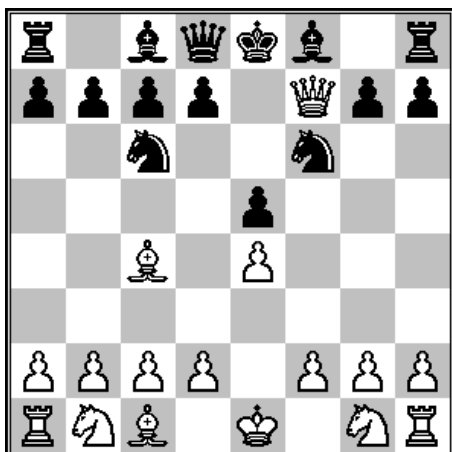
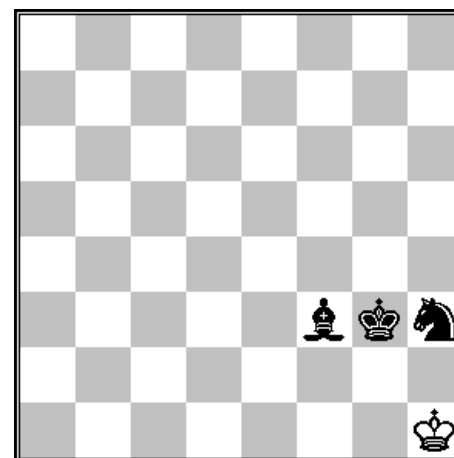
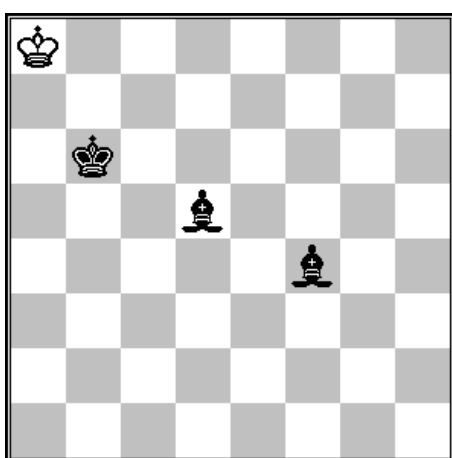
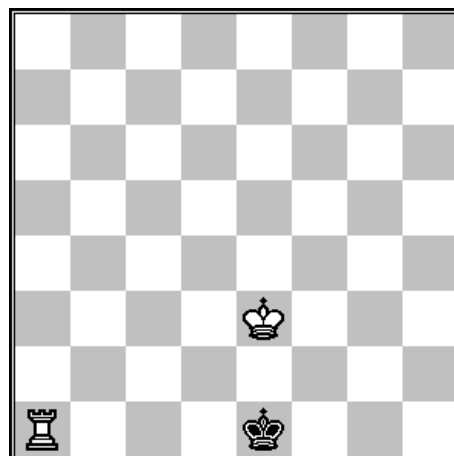
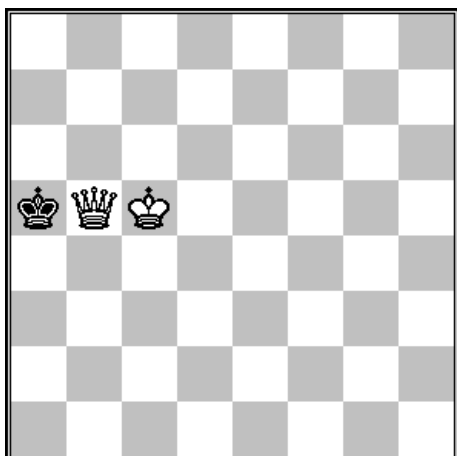
É obrigatório o tirar o rei do xeque.

Existem três formas de se sair do xeque que são:

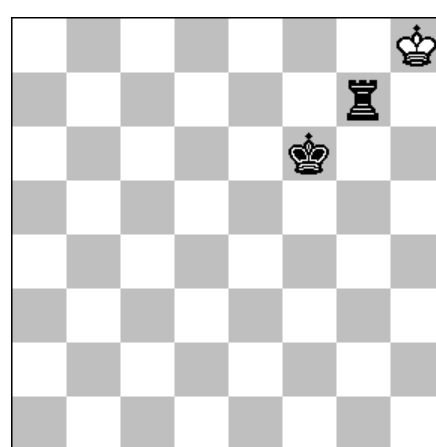
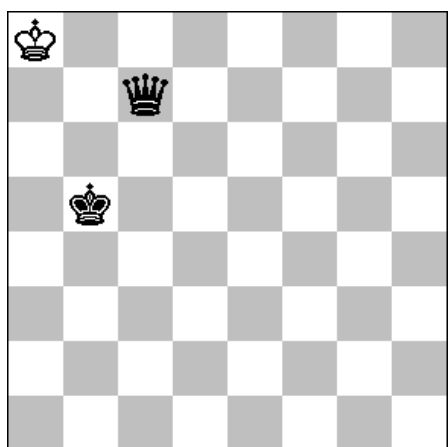
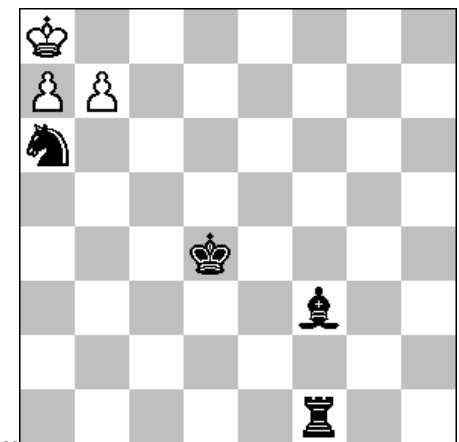
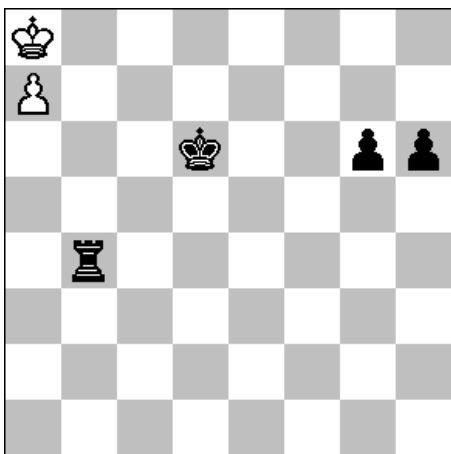
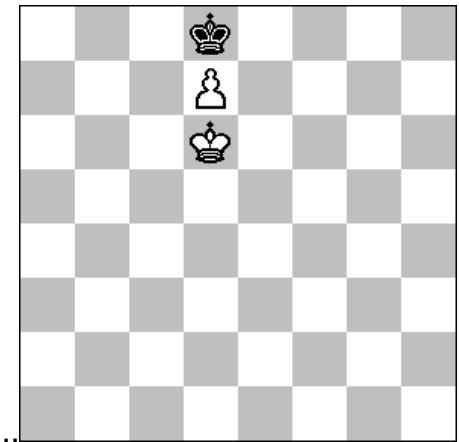
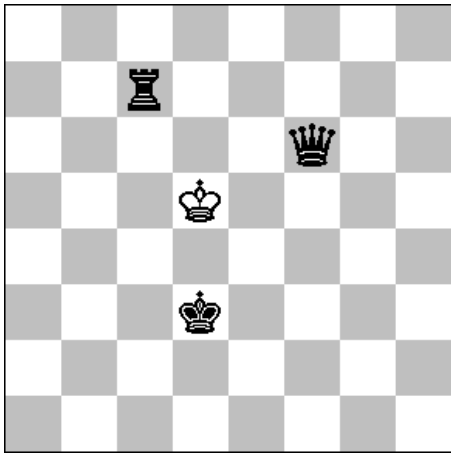
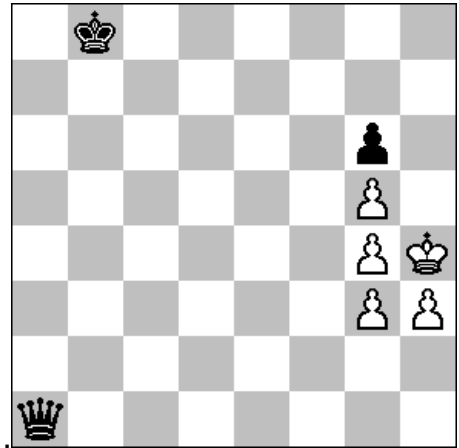
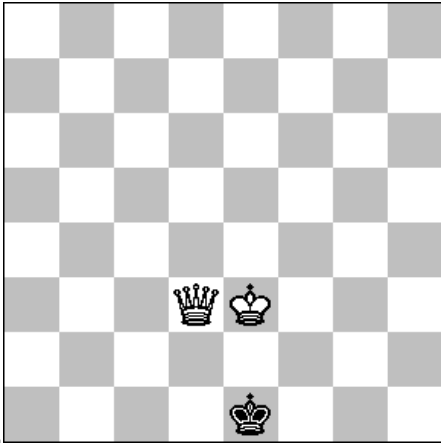
1ª Capturando a peça adversária que esta ameaçando o rei.
2ª Colocando uma peça entre o rei e a peça adversária.
3ª Movendo o rei para uma casa que não esteja sendo ameaçada.

XEQUE MATE

O objetivo do jogo e vencer o adversário com este movimento de peça. O xeque-mate se caracteriza quando o rei adversário não tem saída de uma determinada situação. Sendo que este lance pode ocorre tanto o inicio, meio e final da partida.

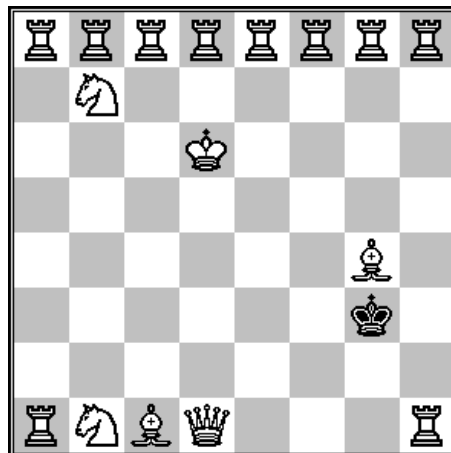
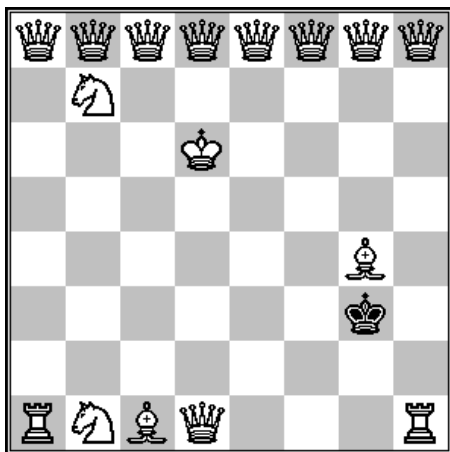
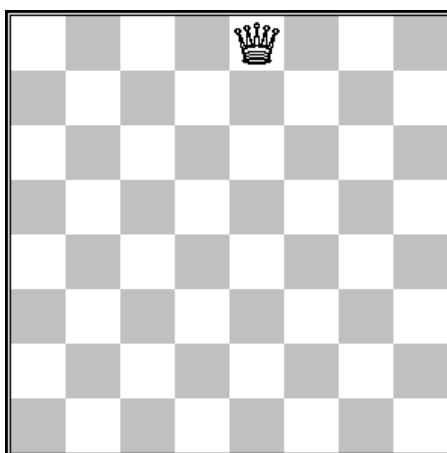
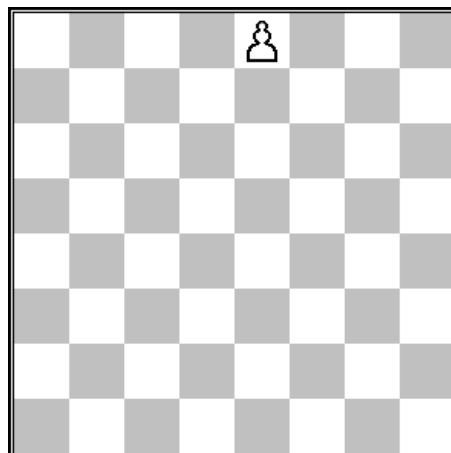
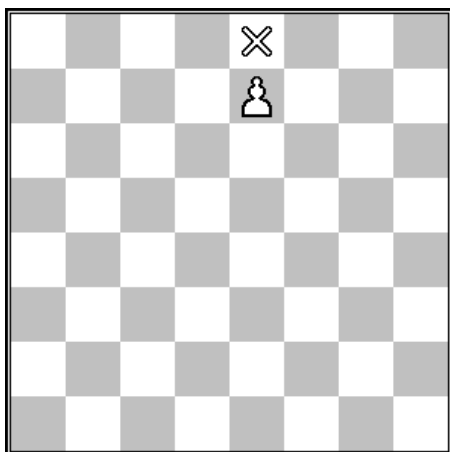
Vence o jogo quem dar o xeque-mate primeiro no adversário.

O material mínimo para se obter xeque-mate é: rei + dama contra rei, rei + torre contra rei, rei + 2 bispos contra rei, rei + bispo + cavalo contra rei.

AFOGAMENTO

O afogamento é uma situação do jogo na qual é declarado a ambos participantes o empate. Mesmo que haja grande vantagem material.

Isto acontece quando o jogador que tem a vez não tem nenhuma opção a não ser colocar o rei em xeque (o que não pode acontecer).

PROMOÇÃO

Quando o peão atingir a oitava casa de uma coluna qualquer, ou seja, ao atingir a primeira fileira horizontal do adversário será promovido. Neste, caso, será transformado imediatamente e obrigatoriamente em: dama, torre, bispo ou cavalo. E a adquirindo os seus respectivos movimentos.

O peão nunca poderá se transformar em rei.

SITUAÇÕES DE EMPATE

E declarado empate quando:

Quando ambos os jogadores concordem com o empate.

Quando o jogador esta sobre xeque–perpétuo.

Quanto não existir material suficiente para dar xeque – mate.

Cinqüenta lances efetuados sem movimentação de peões.

Ambos repetirem a mesma posição três vezes.

VALOR DAS PEÇAS

Os valores das peças no xadrez são relativos, ou seja, depende muito da função que esteja exercendo, de seu grau de mobilidade, etc. Os valores a seguir servem apenas para orientar o enxadrista, principalmente no momento de efetuar uma troca.

 Peão: representa a unidade, valor 1

Cavalo: 3

Bispo: 3

 Torre: 5

Dama: 9

Rei: É a única peça que tem valor absoluto, já que sua perda significa o final da partida.

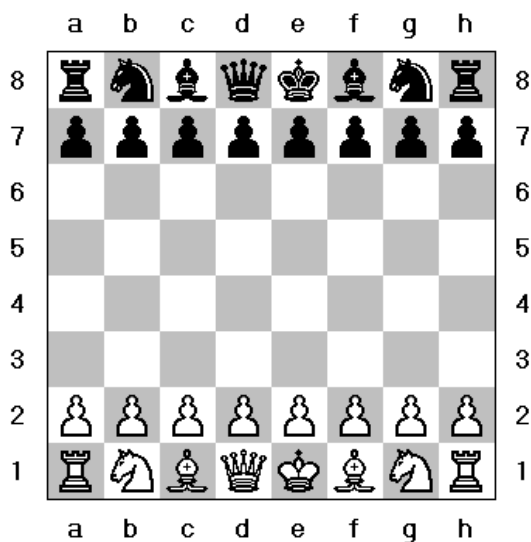
Consideramos os valores dos bispos e dos cavalos como aproximadamente iguais, embora alguns autores considerem o bispo um pouco superior ao cavalo. Como dissemos acima, isso depende do grau de mobilidade. Como exemplo, em posições fechadas, geralmente o cavalo será superior, ao passo que em posições abertas o bispo terá preferência.

NOTAÇAO

A federação internacional de xadrez (FIDE), tornou oficial a notação **algébrica** para se registrar os lances de uma partida.

Quando anotamos nossas nos podemos detectar e corrigir os erros que nelas tenham acontecido, e ao revê-los em estudos podemos analisarmos melhor. Este sistema é a forma que nos tenho de eternizar as partidas para que todos os jogadores tenham a possibilidade de reproduzir e jogar, analisar, vivenciar e evoluir taticamente refazendo partidas ocorridas ao longo de sua historia. O sistema de notação permite que as grandes partidas não se percam.

No tabuleiro abaixo, temos a disposição inicial, cada uma das oito fileiras serão conhecidas por uma letra minúscula (a, b, c, d, e, f, g, h) da esquerda para a direita, do ponto de vista do jogador que esta com as peças brancas.

Também estão dispostos em colunas na posição vertical os números (1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8), na ordem crescente de baixo para cima do ponto de vista do jogador que estiver com as peças brancas.

No tabuleiro abaixo temos então as coordenadas, e usa-se as mesmas como normal universal, no mundo do xadrez internacional.

Usa-se a letra inicial da peça para designar qual a peca a que foi movida.

TORRE = T
BISPO = B
PEÃO = P
REI = R
DAMA = D
CAVALO =C

Logo depois se usa a letra da casa para onde a peça foi movida acrescida de seu respectivo numero.

Por convenção não se usa colocar p para a movimentação dos peões usa-se apenas a coordenada da casa para qual foi deslocado.

Exemplo

O movimento do peão é descrito apenas anotando-se a casa destino. No gráfico acima temos o movimento do Peão da Dama Branco e Preto, respectivamente anotados como d3 e d6, somente.

O movimento **Cd2** das Brancas no tabuleiro acima deixaria em dúvida qual dos dois cavalos deveria se dirigir a casa d2. Nestes casos utiliza-se o seguinte critério para esclarecimento do lance (supondo que o cavalo a ser movido seja o cavalo da casa b1).

Primeiro - Quando as colunas são diferentes, anota-se o lance: **Cbd2** (lê-se Cavalo de 'b' para 'd2', ou simplesmente Cavalo de 'b', 'd2').

SÍMBOLOS

Estes foram criados para facilitar a visualização das jogadas ocorridas durante uma partida de xadrez.

O roque pequeno: 0-0
Roque grande: 0-0-0
Captura de peças: x (ex: C x P).
En passant: ep
Promoção: =
Xeque: +
Xeque mate: ++

CLASSIFICAÇÃO DOS LANCES

Quando se analisa um uma partida e comum também utilizar-se de símbolos para a classificação das jogadas e esses símbolos são:

Lance ótimo: !!
Lance forte: !
Lance fraco: ?
Lance péssimo: ??
Lance duvidoso: !?

ABERTURAS

O xadrez é um jogo que o planejamento é a base do jogo, e para o plano funcionar ele tem que atender a vários fundamentos básicos, que podem ser estudados, aprendidos e aplicados.

E para estudar as aberturas do xadrez foi criada a teoria das aberturas, e dela surgiram linhas de jogo que foram estudadas e discutidas, chegando se a diversas conclusões. Essas aberturas foram classificadas e algums se tornaram famosas pelo uso por varias autoridades do xadrez mundial.

Seus principais objetivos são:

Desenvolver as peças:

Levar as peças da posição inicial para posições mais centrais, especialmente os bispos e cavalos. Costuma-se desenvolver pelo menos um dos cavalos antes de mover os bispos. As torres e a dama geralmente são as últimas a serem movidas. Até que a maioria das peças esteja melhor colocada, não se move a mesma peça duas vezes, a menos que isso seja necessário ou possa trazer um benefício imediato.

Procurar ter controle do centro:

Como o valor das peças depende de sua posição e mobilidade, ganhar ou perder espaço no Xadrez é algo importante. É recomendável ter algumas peças ou situadas nas casas centrais ou apontando para elas. Geralmente se avança um dos dois peões centrais duas casas e pelo menos um dos cavalos é movido para a coluna do bispo.

Colocar o rei em segurança:

Uma vez atingido um grau mínimo de desenvolvimento, é importante fazer o roque, porque ele deixa o rei mais protegido, além de colocar uma das torres em jogo.

Para facilitar o estudo das aberturas, adotaremos o seguinte:

Em cada posição, inclusive na inicial, será escolhido um lance como o lance natural para a posição. os critérios para sua escolha serão ser o mais comum e óbvio e portanto o mais utilizado por amadores e grandes mestres, geralmente esse lance é o melhor para a posição também. ele será único na maioria das posições, e servirá como base para comparação com outros lances.

Os outros lances que não o natural serão considerados variantes. as variantes podem ser piores, equivalentes ou até melhores que o lance natural.

Lances iniciais

e 4

Uso: 50%

Critica
Domina importantes casas centrais pelo peão.
Abre as diagonais para o bispo e para a dama.
As brancas ameaçam jogar em d4 em seguida, dominando o centro, que é muito importante no jogo.
Leva a uma partida aberta, com iniciativa para as brancas.
Deve ser o lance preferido para os que iniciam no xadrez.

d 4

Uso: 30%

Critica
Coloca um peão no centro, dominando importantes casas centrais.
Abre diagonal para o bispo, e a coluna semi-aberta para a dama.
As brancas ameaçam jogar e4 em seguida, dominando completamente o centro.
Leva a uma partida truncada e mais complexa que e4,com manobras lentas, preferida geralmente por jogadores de maior experiência.
São mais importantes as noções de jogo posicional.
Há muitos jogadores que abrem sempre com d4.

c 4

Uso: <10%

Crítica
Domina a importante casa central d5 com um peão do flanco.
Leva a uma partida truncada e de combate.
É uma ótima abertura, e por isso é arma secreta de vários mestres.
As brancas jogam uma “defesa siciliana invertida”.

Cf3

Uso: <10%

Critica

Domina importantes casas centrais e situa idealmente o cavalo.
Visa o domínio do centro pelos flancos.
É uma “defesa indiana invertida” com um lance a mais.
Considerada uma abertura hiper moderna, não e recomendada para iniciantes.

Tipos de aberturas

Ruy Lopes (1). e4 , e5; (2). Cf3 , Cc6; (3) Bb5,

Por muito tempo, tem sido uma das mais favoritas dos que iniciam com **P4R**. Na maioria de suas variantes, permite às brancas exercerem uma pressão difícil de ser neutralizada. A idéia fundamental é manter durante o maior tempo possível uma pressão sobre a casa central **5R**, de maneira a forçar as pretas a abandonarem o centro. No entanto, nada está perdido, pois a melhor forma de tentar melhorar o jogo das negras é explorando a variante do Ponto Forte.

Critica
É uma das aberturas mais antigas do xadrez.
É a abertura mais perfeita para as brancas com (1). e4
Vulnera o cavalo que defende o peão central que esta sendo ameaçado.
As brancas mantém a iniciativa e uma leve, mas, persistente vantagem.
O roque já está preparado.

Giouco Piano (1). e4, e5; (2). Cf3, Cc6; (3).Bc4, Bc5

Embora tida como uma *linha de jogo calmo*, permite o desenvolvimento de partidas emocionantes e equilibradas. Seus ataques são morosos e pode um bom principiante oferecer resistência a um jogador experiente. Nesta abertura, é de grande importância o avanço do peão da dama protegido, visando a estrutura de usar forte centro de peões.

Critica
Entra em cheio na Abertura Italiana, com partida equilibrada.
As brancas tam vários ataques, mas as pretas sempre tem bons recursos defensivos.

Gambito do Rei (1).e4 , e5; (2). f4, exf4

Critica
Poucos ainda preferem esta abertura, pois dispõem as pretas igualar o jogo ou mesmo obter vantagens.
É uma abertura clássica, muito usada antigamente.
É arriscada para as brancas, mas há um certo "veneno".
As variantes são complicadas.

Gambito da Dama (1) d4, d5; (2). c4, dxc4

O segundo lance das pretas permite às brancas, muitas vezes, maior presença no centro. Como é observado, em muitas partidas é perigoso para as pretas tratar de conservar o peão ganho com a aceitação do gambito. O melhor para as pretas é recusá-lo.

Critica

O gambito da dama é o gambito mais famoso do xadrez, e é uma ótima opção.

Ataca o peão central com o peão do flanco.

O peão é entregue apenas temporariamente, e será recuperado se as pretas aceitarem o gambito.

É o lance preferido dos mestres.

Defesa karo-Kann (1). e4, c6

Esta defesa é essencialmente *defensiva*, com grandes chances de contra-ataque. Um jogador que deseje apenas o empate, evitando riscos, deve adotar esta defesa.

Critica

Leva a um jogo com idéias estratégicas semelhantes à Defesa Francesa.

É uma defesa segura, mas com pouco contra-jogo. Leva a um meio jogo rico em manobras complexas.

Seu julgamento sofreu muitas oscilações em diferentes épocas, e depende muito do gosto pessoal.

Kasparov prefere a Caro-Kann à Defesa Francesa, principalmente para amadores, pois na Caro-Kann o bispo da dama se desenvolve com facilidade.

Usada ocasionalmente pelos mestres.

Defesa siciliana (1). e4, c5

É excelente campo para o enxadrista de combinação, apresentando muitas possibilidades táticas. Sua idéia principal baseia-se em aniquilar o centro adversário de peões, capturando o peão da dama, além de permitir as pretas mudarem o rumo do jogo.

Critica

Domina a importante casa d4, evitando P4D.

É uma defesa agressiva e leva a uma partida de combate

É considerada a melhor defesa contra P4R.

Evita a Ruy Lopez.

É a grande preferida dos mestres da atualidade.

Defesa Francesa (1). e4, e6

Mais conservado que a Siciliana e mais enérgica que a Caro-kann, esta defesa se adapta ao estilo de jogadores que possuem persistência defensiva. Também permite aos jogadores buscar o domínio do centro de uma forma diferente da convencional **P4R** das pretas.

Critica

As pretas avançam o peão do rei somente uma casa, e cedem o centro para o adversário.

Apesar de permitir P4D ao adversário e bloquear seu próprio bispo, a defesa francesa é uma linha de jogo agressiva.

As pretas começam em uma posição restringida, porém há várias possibilidades de libertação. É importante o conhecimento de suas variantes.

Usada ocasionalmente pelos mestres.

Meio jogo

É a segunda fase a ser executada, fase de manobras táticas, pois deve-se estabelecer um plano de ataque ou defesa, dependendo de como foi a abertura. Este plano deve ter como objetivo conseguir vantagens de posição e desenvolvimento de combinações. A troca de peças é inevitável, pois ambos vão tentar conseguir ganho de peças. Quem cometer algum erro de troca, será muito difícil se recuperar. Dependendo de como está sendo a movimentação das peças, pode-se até acontecer o xeque-mate, que muitas vezes só ocorre no final de partida.

Final

Esta fase também serve para que o jogador identifique o plano do adversário e tente impedi-lo ou dificultá-lo. Deve-se ter cuidado, porque a fase final está quase chegando e o mate está a caminho.Esta fase inicia-se após a troca de peças pesadas como DAMAS, TORRES e peças menores (CAVALO e BISPO), ou a troca de grande parte das peças. Geralmente, considera-se que o final inicia quando já foram trocadas peças suficientes para que o REI possa participar ativamente do jogo. Os principais objetivos da final são:

-colocar o REI em atividade para colaborar com os PEÕES e tentar conseguir condições para que um PEÃO seja promovido.

Nem todos os jogos conseguem chegar nesta fase. Dependendo da situação do jogo, o xeque mate pode vir antes ou no início da fase final. Diz-se, nesta fase, que há oposição, que a presença de um rei diante do outro, em fila, coluna ou diagonal, impedindo cada qual o avanço do adversário. Só há oposição quando é impar o número de casas que separam um rei do outro; sendo direta, quando apenas uma casa separa os reis; à distância, quando estão separados por 3 ou 5 casas; e virtual, quando, não estando os reis na mesma coluna, fila ou diagonal, se encontram em posição recíproca tal que qualquer um deles que se mova cede a oposição ou a distância ao adversário.

Referencia bibliográfica

http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/8430/

http://www.xadrez.pro.br/

http://www.yellowfingerchessclub.hpg.ig.com.br/